

Analisis Pemanfaatan AI Untuk Pengembangan Buku Ajar Interaktif di SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin

Muhammad Rasyidan^{*1}, Silvia Ratna², M. Muflih³, Herry Adi Chandra⁴, Yusri Ikhwani⁵, Wagino⁶, Nur Alamsyah⁷

^{1,2,5}Sistem Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB

^{3,4,6,7}Teknik Informatika, Universitas Islam Kalimantan MAB

e-mail: ^{*1}mr.syidan@gmail.com, ²via.borneo@gmail.com, ³muflihbjm@gmail.com,
⁴herrysb@gmail.com, ⁵yusri.ikhwani@gmail.com,
⁶wagino@gmail.com, ⁷uniskalam@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk pengembangan buku ajar interaktif. Dalam era digital, AI memiliki potensi besar untuk membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pelatihan ini mencakup pengenalan konsep dasar AI, pemanfaatan berbagai alat berbasis AI untuk pembuatan buku ajar, serta praktik langsung dalam mengembangkan konten interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi presentasi, diskusi, workshop, serta simulasi penerapan teknologi AI dalam pembuatan buku ajar. Diharapkan melalui pelatihan ini, guru-guru SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin dapat lebih kreatif dan efisien dalam menyusun bahan ajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk membangun kesiapan sekolah dalam mengadopsi teknologi digital guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan.

Kata Kunci— Kecerdasan Buatan, Buku Ajar, Interaktif

Abstract

This community service activity aims to enhance the competence of teachers at SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin in utilizing Artificial Intelligence (AI) for the development of interactive teaching materials. In the digital era, AI has great potential to assist teachers in designing learning materials that are more engaging, innovative, and tailored to students' needs. The training covers the introduction of basic AI concepts, the utilization of various AI-based tools for creating teaching materials, as well as hands-on practice in developing interactive content that can improve learning effectiveness. The methods used include presentations, discussions, workshops, and simulations of AI technology implementation in the creation of teaching materials. It is expected that through this training, teachers at SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin will become more creative and efficient in preparing learning resources, making the learning process more interesting and aligned with technological advancements in education. Moreover, this training also aims to build the school's readiness to adopt digital technologies in order to support the improvement of education quality.

Keywords: Artificial Intelligence, Teaching Materials, Interactive

PENDAHULUAN

Guru-guru di SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin mulai memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, meskipun pemahaman mereka tentang kecerdasan buatan (AI) masih terbatas. Pembuatan buku ajar masih dilakukan secara konvensional sehingga memerlukan waktu dan tenaga lebih banyak. Walau fasilitas teknologi sekolah cukup mendukung, pemanfaatannya untuk pengembangan bahan ajar berbasis AI masih sangat minim.

Tantangan utama adalah kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan AI serta minimnya pelatihan di tingkat sekolah dasar. Hambatan lain mencakup keterbatasan sumber daya, kurangnya dukungan teknis, dan kekhawatiran terhadap perubahan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, isu keamanan data dan etika penggunaan AI juga membuat guru ragu untuk memanfaatkannya dalam penyusunan buku ajar.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan pelatihan intensif yang memperkenalkan dasar-dasar AI serta penerapannya dalam pembuatan buku ajar interaktif. Buku ajar interaktif tidak hanya berisi teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi fitur digital yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi. Media ini dapat berbentuk e-book, aplikasi, atau platform web yang mendukung pembelajaran mandiri dan menyesuaikan gaya belajar siswa.

Guru juga perlu mendapatkan praktik langsung melalui workshop yang memanfaatkan berbagai alat AI seperti ChatGPT dan Canva AI. Dukungan berupa panduan, komunitas belajar, serta pendampingan berkelanjutan sangat penting untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka. Dengan penerapan yang tepat, AI dapat membantu guru lebih efisien, menciptakan pembelajaran yang menarik, dan mendorong keaktifan siswa. Lebih jauh, sekolah berpotensi menjadi pelopor penggunaan AI dalam pendidikan dasar yang modern dan sesuai perkembangan zaman.

METODE

Dakan rangka mencapai tujuan yang diharapkan, maka pelaksanaan Pelatihan Guru SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin Dalam Pemanfaatan AI Untuk Pengembangan Buku Ajar Interaktif menggunakan 4 metode, yaitu:

1. Kuesioner

Kuesioner diberikan sebelum pelaksanaan pelatihan dan setelah pelaksanaan pelatihan berakhir, kuesioner berisi tentang apa itu kecerdasan buatan (AI) dan sejauh mana pengetahuan guru tentang kecerdasan buatan (AI).

2. Tutorial

Instruktur menjelaskan tentang berbagai platform kecerdasan buatan (AI) dengan menggunakan alat bantu LCD sehingga peserta dapat memahami dan tanya jawab berkaitan dengan materi pelatihan.

3. Praktek Mandiri

Setiap peserta mencoba langsung menggunakan berbagai platform AI sesuai dengan materi pelatihan.

4. Monitoring

Melakukan evaluasi di pertengahan semester apakah kecerdasan buatan (AI) telah digunakan atau tidak, jika tidak apa kendala dan solusinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui sejauh mana hasil Pelatihan Guru SD IT Guru Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin Dalam Pemanfaatan AI Untuk Pengembangan Buku Ajar Interaktif, maka metode evaluasi yang digunakan adalah kuesioner yang diberikan sebelum pelaksanaan pelatihan atau pra (pre-test) dan kuesioner diberikan kembali setelah pelaksanaan pelatihan selesai atau pasca (post-test).

Kuesioner ini dibuat dengan menggunakan google form dan diberikan kepada 37 responden yang merupakan Guru SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin, kuesioner ini untuk mendapatkan tanggapan responden mengenai Pelatihan Guru SD IT Guru Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin Dalam Pemanfaatan AI Untuk Pengembangan Buku Ajar Interaktif dan untuk mengukurnya digunakan Angket Skala Likert yang umumnya digunakan dalam riset berupa survei.

Responden diminta untuk memberikan jawaban berdasarkan tingkatan yang dapat dipilih, yang berkisar dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju. Evaluasi ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam pemanfaatan AI.

Dengan melibatkan pre-test dan post-test, diharapkan dapat diukur perubahan yang terjadi setelah dilakukan pelatihan. Semua tanggapan dan jawaban dari responden akan membantu dalam menganalisis keberhasilan pelatihan ini dan apakah ada hal yang perlu ditingkatkan lebih lanjut.

Tabel 1. Skor Pertanyaan

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-Ragu (RR)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Hasil jawaban pertanyaan kuesioner yang dibagikan kepada 37 responden (Guru SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Jawaban Sebelum Pelaksanaan (pre-test)

No	Pertanyaan Kuesioner	Jumlah Kuesioner Yang Memilih Nilai										Jumlah %
		1		2		3		4		5		
1	Saya memahami konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan penerapannya dalam bidang pendidikan	10	27.03%	13	35.14%	2	5.41%	5	13.51%	7	18.92%	100%
2	Saya mengetahui cara memanfaatkan ChatGPT untuk membantu menyusun materi buku ajar interaktif.	18	48.65%	10	27.03%	0	0.00%	5	13.51%	4	10.81%	100%
3	Saya mampu membuat soal, cerita, dan aktivitas interaktif untuk siswa SD menggunakan ChatGPT.	12	32.43%	13	35.14%	2	5.41%	6	16.22%	4	10.81%	100%
4	Saya dapat mengintegrasikan ilustrasi, gambar, dan visual hasil AI dalam buku ajar interaktif.	9	24.32%	17	45.95%	0	0.00%	7	18.92%	4	10.81%	100%
5	Saya merasa percaya diri dalam mengembangkan buku ajar interaktif berbantuan ChatGPT setelah pelatihan.	7	18.92%	12	32.43%	0	0.00%	6	16.22%	12	32.43%	100%

Tabel 3. Hasil Jawaban Setelah Pelaksanaan (post-test)

No	Pertanyaan Kuesioner	Jumlah Kuesioner Yang Memilih Nilai										Jumlah %
		1		2		3		4		5		
1	Saya memahami konsep dasar kecerdasan buatan (AI) dan penerapannya dalam bidang pendidikan.	0	0.00%	1	2.70%	0	0.00%	12	32.43%	24	64.86%	100%
2	Saya mengetahui cara memanfaatkan ChatGPT untuk membantu menyusun materi buku ajar interaktif.	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	12	32.43%	25	67.57%	100%
3	Saya mampu membuat soal, cerita, dan aktivitas interaktif untuk siswa SD menggunakan ChatGPT.	0	0.00%	0	0.00%	2	5.41%	11	29.73%	24	64.86%	100%
4	Saya dapat mengintegrasikan ilustrasi, gambar, dan visual hasil AI dalam buku ajar interaktif.	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	14	37.84%	23	62.16%	100%
5	Saya merasa percaya diri dalam mengembangkan buku ajar interaktif berbantuan ChatGPT setelah pelatihan.	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	10	27.03%	27	72.97%	100%

Berdasarkan Tabel diatas hasil dari jawaban responden sebelum dilaksanakannya pelatihan kemudian jawaban responden setelah dilaksanakannya pelatihan, terlihat adanya peningkatan, contohnya pada pertanyaan tentang kepercayaan diri peserta dalam mengembangkan buku ajar interaktif berbantuan ChatGPT sebelum dilakukan pelatihan menunjukkan 32,43% kemudian setelah diadakannya pelatihan meningkat menjadi 72,97% sehingga pelatihan yang dilaksanakan ini dianggap berhasil.



Gambar 1. Foto Tempat Kegiatan



Gambar 2. Foto Bersama



Gambar 3. Foto Pelatihan

KESIMPULAN

Pelatihan Guru SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin Dalam Pemanfaatan AI Untuk Pengembangan Buku Ajar Interaktif memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri peserta. Rata-rata peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta mencapai +48% hingga +56% pada seluruh indikator yang diukur.

Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam:

1. Meningkatkan literasi teknologi dan AI peserta.
2. Mengembangkan keterampilan praktis memanfaatkan ChatGPT.
3. Memberdayakan peserta untuk menghasilkan buku ajar interaktif berbasis AI.

SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, disarankan untuk melaksanakan kegiatan lanjutan berupa pelatihan tingkat lanjut untuk memperdalam pemanfaatan ChatGPT dan teknologi AI dalam pengembangan buku ajar interaktif. Selain itu, perlu pembentukan komunitas guru kreatif berbasis AI juga sangat dianjurkan sebagai wadah berbagi pengalaman, template, dan praktik terbaik dalam integrasi AI di pembelajaran SD. Selanjutnya, dilakukan monitoring dan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas kegiatan, memastikan keberlanjutan pemanfaatan ChatGPT, serta memberikan apresiasi kepada peserta yang aktif dan inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sebagai tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul Pelatihan Guru SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin Dalam Pemanfaatan AI Untuk Pengembangan Buku Ajar Interaktif mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh Guru SD IT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin atas kerjasamanya dalam pelaksanaan PKM sehingga berjalan lancar dan kepada Yayasan serta Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hakim, L. (2021). *Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Dunia Pendidikan: Peluang dan Tantangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, R. (2020). *Teknologi Digital dalam Pembelajaran: Implementasi AI untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2021). *Strategi Digitalisasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Pratama, A. (2022). *Inovasi Pembelajaran Berbasis AI: Meningkatkan Kreativitas Guru dan Siswa*. Surabaya: Pustaka Edu.
- Rahman, S. (2021). *Artificial Intelligence dalam Pendidikan: Konsep, Aplikasi, dan Implikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiawan, D. (2020). *Penerapan Teknologi AI dalam Pembuatan Buku Ajar Interaktif di Sekolah Dasar*. Bandung: CV. Media Edukasi.
- Sudirman, M. (2021). *Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Dari E-Learning hingga AI*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suryadi, T. (2019). *Teknologi Pembelajaran Abad 21: Konsep dan Implementasi*. Malang: UMM Press.
- Yusuf, H. (2022). *AI dan Pendidikan Masa Depan: Mempersiapkan Generasi Digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi.